

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Ist Red Dead Redemption 2 das beste Spiel aller Zeiten?

Thomas am Samstag, dem 30. April 2022

Eine kühne Behauptung: „Red Dead Redemption 2 ist mit seiner unberechenbaren offenen Welt ein kleines Meisterwerk.“ Trotzdem lief es mit uns beiden zuerst wie mit vielen anderen Spielen. Ich fing damit an, kam nicht richtig rein und legte es beiseite. Warum es mich später dennoch begeisterte, davon berichte ich in diesem Beitrag.

Der oft beschriebene und geflissentlich ignorierte „Pile of Shame“ besteht bei mir größtenteils aus solchen Spielen: Irgendwann spannend gefunden und angefangen, dann aber die erste Hürde der Akklimatisierung mit Steuerung, Gameplay und Story nicht geschafft. Ich gebe einfach zu schnell auf. Ich weiß das und es nervt mich, passiert aber trotzdem immer wieder. Armes Red Dead Redemption 2.

Gekauft hatte ich mir das Spiel, weil ich generell Open World-Games gerne mag. Ich bin ein Casual Gamer, spiele gemütlich von der Couch aus. Vor allem aber kann ich mit dem Controller nicht gut umgehen. Insbesondere bei Shootern fällt das auf, weil ich nicht gut zielen kann und dann einfach auf alle Knöpfe drücke und hoffe, eine sinnvolle Kombo zu erwischen. So viel also zu den schlechten Voraussetzungen für Pistolen und Gewehre.

Nicht aufgeben!

Einige Monate nach meinem misslungenen ersten Test machte ich einen neuen Versuch, mit dem Game warm zu werden. Es war Herbst, draußen stürmte es. Der perfekte Moment für ein Spiel mit Potenzial für über hundert Spielstunden. Ich steuerte also ein zweites Mal den von Pferden gezogenen Wagen durch die Anfangsszene, wild entschlossen, diesmal durchzuhalten.

In den ersten Quests lernt man unter anderem, wie man Wild jagt. Was ist dabei wohl die Hauptaufgabe? Genau: zielen und schießen. Vom ersten Versuch wusste ich noch, dass der Teil schrecklich lange dauern würde, weil das zu erlegende Getier ständig davon läuft. Ich war also bereits genervt als es losging, hatte aber überraschenderweise das Tier ziemlich schnell erlegt und die Aufgabe bewältigt. Nanu, sollte ich mich beim ersten Versuch etwa dumm angestellt haben? Vom Heute aus betrachtet muss ich das leider bejahen, denn so schwer ist das nun wirklich nicht. Nach diesem kleinen Erfolgserlebnis gab es in unserer Spiel-Spieler-Beziehung nur noch eine Richtung: bergauf.

Zur Story

Bald schon fiel mir auf, wie gut die Story geschrieben ist. Am Controller oder an der Tastatur durchlebt man einen Teil der Lebensgeschichte von Arthur Morgan, dem Hauptcharakter. Arthur gehört einer Gruppe von Outlaws an, also Menschen, die sich der zunehmenden Industrialisierung im Land widersetzen. Um sie herum freuen sich die Menschen in Ortschaften und Städten über aktuelle Entwicklungen im Bereich der Elektrizität und Motorisierung. Währenddessen leben die Outlaws lieber traditionell in Zelten und Planwagen. Sie finanzieren dieses Leben durch gelegentliche Raubzüge und haben daher immer die Polizei auf den Fersen, weshalb sie ab und an auch umziehen müssen.

Wir spielen also je nach Sichtweise einen „Bösen“, allerdings einen, der „im Herzen gut“ ist. Und so sitzen bei wichtigen Entscheidungen das berühmte Engelchen und Teufelchen-Paar oft genug auf den Schultern sowohl der Person vor dem Bildschirm, als auch der Person darin. Ich wähle in diesen Situationen meist die „gute“ Option – ein Verhalten, das vom Game auch eine Reaktion hervorruft, dazu später mehr.

Sie sehen gerade einen Platzhalterinhalt von **YouTube**. Um auf den eigentlichen Inhalt zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche unten. Bitte beachten Sie, dass dabei Daten an Drittanbieter weitergegeben werden.

[Mehr Informationen](#)

[Inhalt entsperren](#) Erforderlichen Service akzeptieren und Inhalte entsperren

Die ersten 20 Spielminuten

„Ich hab nur mein Sommerjäckchen dabei...?“

Das Spiel verlangt ganz lebensnahe, alltägliche Dinge. Arthur muss regelmäßig und ausgewogen essen, darf auch nicht zu kalt oder zu warm angezogen sein. Es gilt also, seine Vitalwerte im Blick zu behalten. Diese Spielmechaniken legten mir anfangs ein paar Steine in den Weg. Einmal ritt ich einfach nur einen langen Weg bergauf in ein

Schneegebiet und erfreute mich am Spieldesign: Zunehmende Kälte wurde über kühlere Farben, weniger Vegetation und am Ende auch richtig dicken Schnee vermittelt. Die Freude fand ein jähes Ende als mir klar wurde, dass Arthur zu kalt angezogen war. Wärmere Klamotten hatte ich keine eingepackt. Er verlor deswegen an Gesundheit, lange würde das also nicht gutgehen. Darum hieß es umkehren, ich musste ihn besser ausrüsten.

Ich habe bisher kein Spiel erlebt, das so auf das Mitdenken von mir als Spieler achtete. Es war mein Fehler, die Winterjacke im Camp gelassen zu haben, also konnte ich den Ritt in die Winterwelt abschreiben. Echt fühlt sich auch die Interaktion mit Menschen in der Spielwelt an: Sie erinnern sich nämlich an das bisherige Verhalten von Arthur Morgan und reagieren entsprechend. Hier kommt es also darauf an, ob ich mich zuvor für die gute oder die böse Verhaltensoption entschieden habe.

Das klingt auf den ersten Blick anstrengend, aber die Mechaniken sind so fein ins Spielerlebnis eingewoben, dass sie auf der Nervigkeitsskala nie die Schwelle überschritten, bei der ich das Spiel abgeschaltet hätte. Stattdessen sorgten sie bei mir für ein Maß an Immersion, das ich von anderen Spielen bislang nicht kannte. Manchmal *spielte* ich nicht Arthur Morgan, ich *war* Arthur Morgan – und freute mich oder litt wie er.

„Hey, ich brauche deine Hilfe.“

Anders als man es vielleicht von Spielen wie der [Assassins Creed-Reihe](#) kennt, läuft Arthur nicht Tag und Nacht von Auftrag zu Auftrag oder immer zum nächsten Fragezeichen auf der Karte. Nein, er muss sich morgens nach dem Aufstehen erst einmal rasieren, wenn er im nächsten Dorf nicht schief angeschaut werden will. Anschließend sollte er im Camp ein wenig helfen. Es gilt, Strohballen zu den Pferden tragen oder Wasser für Tiere und Menschen nachzufüllen. Alle Gangmitglieder sind für die Gruppe verantwortlich und tragen ihren Teil zum Gelingen bei. So kam es, dass ich manchmal nach Körperpflege, Holzhacken und dem Aufstocken der Munitions- und Gesundheitsvorräte erst gegen Mittag anfang, mich zu fragen, was Arthur denn mit den neuen Tag wohl anfangen könne.

Nicht selten wurde diese Überlegung von einem der Gangmitglieder unterbrochen, das mit einer kleinen Bitte oder Frage an mich herantrat. Die Sonderaufgaben fühlen sich erfreulicherweise gar nicht so an, sind aber rein von der Spielarchitektur her natürlich Sidequests. Ob man sie jetzt, später oder vielleicht auch gar nicht erfüllt, bleibt einem selbst überlassen. Alternativ kann man auch einfach die Umgebung beobachten.



Kleine Pause von der harten Arbeit auf der Ranch

Alles hat Grenzen

Okay. Natürlich gibt es auch in Red Dead Redemption 2 Aufgaben à la „hol mir dies, besorg mir das“. Vielleicht lässt sich das nicht vermeiden, ich weiß es nicht. Es hat mich jedenfalls nicht so sehr gestört wie in anderen Open World-Games. Vielleicht liegt das daran, dass ich mir nie sicher sein konnte: Ist das wirklich eins der typisch-mittelmäßigen Fetch-Quests oder unterbricht das Spiel mich vielleicht mittendrin und bringt Abwechslung in den trüben Job? Oder hat diese Nebenaufgabe eine kreative oder witzige Story? (Looking at you, Zirkusdirektor.)

Das Spiel ist mitunter unberechenbar und das macht es aufregend. Ich konnte mir nie sicher sein, beim Ritt von A nach B nicht überfallen zu werden. Den Controller beim automatischen Reiten wegzulegen und sich ein Glas Wasser zu holen, ist also keine gute Idee. Abgesehen davon verpasst man dann vielleicht sogar ein zufälliges Event am Straßenrand. Dabei muss es nicht nur der Typ sein, der sich ständig von Schlangen beißen lässt und gerettet werden muss.

„Habt ihr ohne mich angefangen?“

Neben Charakteren ist nämlich auch die Spielwelt überraschend selbstständig. Ich hatte ja schon von Assassins Creed gesprochen: Dort werden **NPCs** auch schon mal von wilden Tieren angegriffen, diskutieren miteinander oder gehen einer Arbeit nach. Das ist zwar meist ganz lustig anzuschauen, die gespeicherte Bewegungsabfolge der Charaktere oder die Logik, die da vorgespielt wird, wird aber schnell sichtbar.

Nicht so bei Red Dead Redemption 2. Da haben NPCs manchmal vollständige Tagesabläufe, in die man durch das eigene Verhalten eingreifen kann oder eben auch nicht. Sogar wenn man sich „nicht verhält“ und einfach nur herum steht, reagieren die Menschen in Kleinstädten mitunter darauf und sprechen Arthur an. Kommt er jemandem ohne Grund zu nah, fängt er sich auch schon mal eine.

Selbst die Tierwelt scheint ein völlig eigenes Leben zu führen, unabhängig von Arthurs Anwesenheit. Es gilt beispielsweise ab und zu, legendäre Tiere zu jagen. Wenn man Pech hat, sind diese schlicht und ergreifend gerade nicht da und man muss später wieder kommen. Sie haben wohl besseres zu tun, als auf den Jäger zu warten, der sie erlegen will – verständlich.

Fazit

Es war die Immersion, die Red Dead Redemption 2 zu einem meiner Lieblingsspiele gemacht hat. Arthur Morgan lebt sein eigenes kleines Leben in einer scheinbar völlig selbstständigen Spielwelt. Sie richtet sich nicht nach ihm, sondern er muss seinen Weg in ihr finden. Und eckt dabei auch manchmal an. Wie im wirklichen Leben eben!

Ich kann mir mühelos vorstellen, dass das Leben in Valentine, Strawberry, Rhodes und all den anderen Städtchen weiter existiert, während die Konsole ausgeschaltet ist.

Wie seht ihr das? Fanboye ich zu sehr oder wart ihr beim Spielen auch so glücklich, als Arthur seinen Kumpel Hamish (Achtung, Spoiler) besuchte und die beiden angeln waren?

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 30. April 2022 um 09:15 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>